Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 2

INDEX

1	NEDERLANDS	5
2	ITALIANO	28
3	ESPAÑOL	52

2e de couv

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 4

INDEX

1	INSTALLATIEHANDLEIDING	6
2	SELECTEREN VAN DE RIJDER	6
3	MAIN MENU (HOOFDMENU)	7
4	SINGLE PLAYER (ÉÉN SPELER) - SPELMODI	11
5	MULTIPLAYER (MEERDERE SPELERS)	22
6	TECHNISCHE ONDERSTEUNING	27

1 Installatiehandleiding

1. Plaats de CD “Pro Rally 2001” in je CD-ROM speler.

2. Wanneer je besturingssysteem de CD automatisch opent, ga je naar punt 4.

3. Is dat niet het geval, klik dan op het icoon “Deze computer”. Dubbelklik vervolgens op het icoon “Pro Rally 2001”. Het installatieprogramma wordt normaal uitgevoerd.

4. Volg vanaf hier de instructies die op het scherm verschijnen.

Om het spel uit te voeren als deze niet automatisch wordt gestart na het plaatsen van de CD, kun je een van de volgende stappen ondernemen:

1. Volg punt 3 op van het vorige gedeelte en druk vervolgens op Play.

2. Druk op de knop Start en selecteer het spel uit het directorypad dat is opgezet tijdens de installatie (het standaardpad is Programma’s / Ubi Soft / ProRally 2001).

Lees voor de meest actuele wijzigingen het bestand “readme.txt”, dat zich in de rootdirectory van de CD bevindt.

2 Selecteren van de rijder

Het eerste wat je doet na het opstarten is je naam invoeren. Hiermee kun je een persoonlijke rijder maken waarin de configuratie van de speler en de vooruitgang in de verschillende spelmodi kunnen worden opgeslagen. Andere rijders kunnen worden geïntroduceerd en elk beschikt over zijn eigen gegevensblad. Er is een maximum van 10 rijders. Als een rijder al is ingevoerd, gaat het spel direct naar het Main Menu (hoofdmenu).

In dit venster zie je de volgende onderdelen:

✦ Lijst met beschikbare rijders.

Naast deze rijders verschijnt het percentage van het spel dat is voltooid.

✦ Knop “Create” (maken):

maak een nieuwe rijder en een bestand waarin zijn/haar gegevens worden opgeslagen.

✦ Knop “Rename” (nieuwe naam): gebruik deze knop om de naam van je rijder te wijzigen.

✦ Knop “Delete” (verwijderen): hiermee wordt de rijder en zijn/haar opgeslagen gegevens van de lijst verwijderd.

✦ De spelerinformatie: hier wordt op numerieke wijze de voortgang weergegeven die de speler in elke spelmodus boekt:

Gemiddelde score van de school van 0 tot 10.

Verschillende etappes die voltooid zijn in de Arcade-modus.

Aantal overwinningen in de verschillende kampioenschappen. Wanneer er geen overwinningen zijn, wordt de hoogst behaalde positie weergegeven.

Het percentage 100% verschijnt als resultaat wanneer in de school een gemiddelde is behaald van 10, alle Special Stages (speciale etappes) in de Arcade-modus zijn voltooid en alle kampioenschappen zijn gewonnen.

3 Main Menu (Hoofdmenu)

In dit menu treffen we de volgende opties aan:

✦ One player (één speler) (4): hiermee open je de spelmodi voor één speler. Dit omvat: School (4.1), Time trials (tijdritten) (4.2), Arcade (4.3) en Championship (kampioenschap) (4.4).

✦ Multiplayer (meerdere spelers) (5): deze optie omvat de modi voor diverse spelers, beide op dezelfde computer (gedeeld scherm-modus) en op verschillende computers (IPX, modem, enz.).

✦ Options (opties) (3.1): wijzigen van algemene configuraties, grafische weergave, geluid en bediening.

✦ Change driver (rijder verwisselen) (2): je gaat naar het scherm “Driver Selection” (rijderkeuze), zoals hiervoor is uitgelegd.

✦ Credits (titelrol) (8): hier wordt een lijst met mensen weergegeven die hebben meegewerkt aan de ontwikkeling van dit spel.

✦ Exit (afsluiten, rode ‘X’ die zich aan de linkerkant van het scherm bevindt): je verlaat het spel. Je kunt ook vanuit elk menu het spel verlaten door Alt+F4 in te drukken.

3.1 Options (opties)

Onderverdeeld in vier gedeelten:

3.1.1 General options (algemene opties)

✦ Default camera (standaardcamera): hiermee wordt aangegeven welke camera je wilt hebben als je met het spel begint. Je kunt dit altijd wijzigen in het spel met de toetsen F1 t/m F4. De camera die op deze manier wordt geselecteerd, wordt tevens de standaardcamera voor de volgende keer.

✦ Measurement system (meetsysteem): keuze tussen Kilometres per hour (Km/h, kilometers per uur) en Miles per hour (MPH, mijlen per uur).

✦ Gauges (meters): hiermee ben je in staat de onderstaande informatie die de speler krijgt, in- of uit te schakelen:

Minimap (minikaart)

Speedometer (snelheidsmeter)

Time (tijd)

Damage Icons (schade-iconen)

3.1.2 Graphic options (grafische opties)

✦ Screen resolution (beeldschermresolutie): hiermee kun je de resolutie instellen waarmee je het spel wilt spelen, vanaf een minimum van 640x480 tot een maximum van 1600x1200, afhankelijk van de grafische kaart en de beschikbare monitor. Een hogere resolutie verhoogt natuurlijk de grafische kwaliteit maar verlaagt de prestaties. Alleen aanbevolen voor snelle computers.

✦ Colour Bits (kleuren): hiermee wordt de kleurendiepte voor de grafische weergave aangegeven. Met 32-bits kleuren zijn de afbeeldingen iets beter, maar hiervoor zijn meer systeembronnen vereist. Sommige kaarten ondersteunen geen 32-bits kleuren.

✦ Vertical synchronisation (verticale synchronisatie): deze wacht tot het scherm wordt vernieuwd om de volgende afbeelding (of beeldje) te tekenen. Hiermee wordt het aantal afbeeldingen per seconde beperkt tot de monitorfrequentie, maar dit kan lichte weergaveproblemen veroorzaken, met name bij oude kaarten.

✦ Level of detail (details): hiermee kan het aantal details worden aangepast om abrupte bewegingen in het spel (een laag aantal beeldjes per seconde) glad te strijken. Dit kan worden aangepast voor het zicht, autodetails, verlichting, schaduwen en speciale effecten. Het is mogelijk de details aan te passen voor de gedeeld scherm-modus.

3.1.3 Sound Options (geluidsopties)

Hier kunnen de geluidsvolumes van het spel worden aangepast in de volgende categorieën:

✦ Car (auto): geluidssterkte van de motor en andere bijbehorende geluiden, zoals de automechanische geluiden (remmen, turbo, versnellingen, slippen, aard van het wegoppervlak, enz.).

✦ Co-pilot (bijrijder): de mondelinge aanwijzingen van de bijrijder tijdens het spel (waarschuwing voor bochten of gevaren, aftellen, enz.) en mondelinge informatie in de menu's.

✦ Environment (omgeving): dit omvat alle overige geluiden, waaronder: weer, publiek, natuurlijke geluiden, enz.

✦ Music (muziek): muziekvolume tijdens het spel en in de menu's.

De indicator in de laagste stand zetten staat gelijk aan het uitschakelen van het geluid. Het is in elk geval mogelijk om het geluid vanuit het spel zelf aan te passen in het vervolgkeuzemenu met behulp van de 'Esc'-toets.

Daarnaast is het mogelijk om de geluidsuitgang te bepalen voor een betere aanpassing van het spelgeluid (deze aanpassingen zijn alleen mogelijk als de kaart 3D-opties ondersteunt). Tot de opties behoren onder meer:

✦ 1 speaker (1 luidspreker): monogeluid.
✦ 2 speakers (2 luidsprekers): stereogeluid.
✦ 4 speakers (4 luidsprekers): kwadrafonisch geluid.
✦ Surround Sound
✦ Koptelefoon

3.1.4 Control (besturing)

In dit scherm kun je het randapparaat kiezen waarmee je de auto bestuurt en je kunt de toetsen opnieuw definiëren. Er zijn 3 standaardbesturingsorganen: Keyboard (toetsenbord), Joystick en Steering wheel (stuur). Zodra het centrale randapparaat is gekozen, is het zelfs mogelijk om deze te combineren (bijvoorbeeld het toetsenbord voor beweging en een joystick voor het gas geven en remmen (of omgekeerd), een stuur voor de richting en een toetsenbord voor de handrem enz.).

Met de witte pijlen kun je de standaardbesturing wijzigen. Om een andere toets aan een functie toe te wijzen, hoef je deze alleen maar in te drukken en vervolgens de gekozen toets in te drukken.

De standaardtoetsen zijn als volgt:

Handeling	Toets
Gas geve	↑
Remmen	↓
Rechts *	
Links *	
Handrem	Spatiebalk
Hogere versnelling	Shift (toets die zichboven de Control-toets bevindt
Marcia giù	Ctrl
Lagere versnelling	Control (of Ctrl)
Auto opnieuw positioneren	Q

* Deze besturingen kunnen niet worden gewijzigd als er een stuur wordt gebruikt.

Daarnaast zijn er nog andere toetsen die niet kunnen worden geconfigureerd:

Handeling	Toets
Camera 1 - Aan de voorzijde van de auto	F1
Camera 2 - in de auto	F2
Camera 3 - Rechts laag	F3
Camera 4 - Rechts hoog	F4
Esc of F10	Esc of F10 van het spelmenu (Game Menu)

4 Single player (één speler) - spelmodi

In deze categorie bevinden zich alle spelmodi voor één speler. Deze zijn onderverdeeld in:

✦ School (4.1)
✦ Time trials (tijdritten) (4.2)
✦ Arcade (4.3)
✦ Championship (kampioenschap) (4.4)

4.1 School

Hier moet je voor alle testen slagen om te worden beschouwd als een rijder met het minimumniveau om deel te kunnen nemen aan de professionele kampioenschappen. Daarom kun je niet deelnemen aan de Championship-modus als je er niet in slaagt om in deze modus te eindigen met een score van minimaal 5.

De eerste 6 testen vinden plaats op een parkeerplaats waar verschillende routes zijn uitgezet om de minimale basisvaardigheden van een rallyrijder te evalueren:

- ✦ Bochten van 90º
- ✦ Circuit in de vorm van een ‘8’
- ✦ Slalom
- ✦ Bochten van 180º
- ✦ Bochten van 90 en 180º
- ✦ Ingewikkeld circuit dat is samengesteld uit alle vaardigheden.

Als je hiervoor bent geslaagd, ga je door voor 4 testen op echte weggedeelten, over verschillende terreintypen om je vaardigheden in de auto te evalueren onder de verschillende omstandigheden die je in toekomstige rally’s zult tegenkomen.

De testen verlopen in een lineaire volgorde. Dat wil zeggen dat je eerst moet slagen voor de voorafgaande testen voordat je aan test 4 kunt deelnemen. Op het scherm waar de testen verschijnen, hoef je er slechts op te klikken om aan de test deel te nemen, ervoor te slagen, of om je beoordeling te verbeteren. We komen vervolgens in het volgende scherm:

4.1.1 Test information (testinformatie)

Hier krijg je het doel van de test te zien, dat normaal bestaat uit het voltooien van een bepaald aantal circuits in de kortst mogelijke tijd. In de kleine tekst staat aangegeven welke techniek je moet gebruiken om de beste tijd te behalen, alsmede een korte video van de route. Je kunt tevens de herhaling zien van de test zoals die werd uitgevoerd door een instructeur, waardoor je nog nauwkeuriger wordt getraind, met details zoals de afstand wanneer je moet gaan remmen, de meest geschikte stuurhoek voor elke bocht enz. Je kunt deze video gebruiken als een leidraad, maar laat het geen leerboek voor je worden, omdat elke rijder zijn eigen rijstijl gaat ontwikkelen.

Op dezelfde wijze kun je de beste tijden bekijken die voorheen zijn behaald, en de beste score die behaald werd door de huidige rijder.

Klik op de knop “Next” (groene pijl) om met de test te beginnen.

4.1.2 Scoring (score)

In de rally’s is niet alleen de tijd waarin elke Special Stage (speciale etappe) door jou wordt voltooid van belang, maar ook de toestand waarin je de auto achterlaat. Je kunt verschillende Special Stages (speciale etappes) voltooien, voordat je in de werkplaats komt, waar je de schades kunt laten repareren. Zelfs als je de eindstreep haalt, kunnen te veel botsingen de prestaties van je auto aanzienlijk verlagen, waardoor je een aantal plaatsen zakt, ongeacht hoe goed je racet.

Daarom wordt tijdens de schooltesten niet alleen de tijd beoordeeld, maar ook de nauwkeurigheid van je rijstijl (of, anders gezegd, het ontbreken van schade aan je auto).

De tijd wordt weergegeven als een aftelling in het bovenste deel van het scherm. Als je de maximum schadegrens overschrijdt, of als de aftelling nul bereikt, word je geschorst en moet je de test opnieuw doen. Anders wordt de test beoordeeld op zowel de tijd en de schade en wordt op basis hiervan een cijfer berekend dat de score is van deze test.

Houd er rekening mee dat op tijd aankomen niet meteen betekent dat je voor de test bent geslaagd, omdat je zowel in de daadwerkelijke schade als de toegestane tijd heel slecht kunt scoren. Vergeet niet dat de eindbeoordeling het resultaat is van beide. En je moet een goede tijd en/of een relatief lage schadefactor behalen.

De school is voltooid, wanneer je geslaagd bent voor alle testen en je dus een minimum van 5 in de eindbeoordeling hebt behaald. Op dat moment heb je toegang tot het eerste autokampioenschap, Kit Car, waar de fabrikanten proberen te evalueren of je over voldoende niveau beschikt om door te gaan met je vooruitgang.

Je kunt echter de school opnieuw bezoeken om je tijden te verbeteren, betere scores te behalen en je eindbeoordeling te verbeteren. Als je in feite een gemiddelde behaalt van meer dan 8,5 word je beschouwd als een uitmuntende beginnende rijder en heb je toegang tot het tweede kampioenschap waar je in een authentieke World Rally-auto mag rijden.

4.2 Time trials (tijdritten)

Hier kan de speler elke gewenste Special Stage (speciale etappe) rijden, met elke willekeurige auto die beschikbaar is in de Championship-modus (als deze niet is geopend, heeft hij/zij in ieder geval de beschikking over de Kit Car).

Bovendien kun je je eigen tijd vastleggen in de vorm van een schaduwwagen waartegen je kunt racen en proberen deze te verslaan. Je kunt dit in feite doen met elke gewenste schaduwwagen, door deze in het overeenkomstige menu te activeren. Je kunt zelfs schaduwtegenstander-bestanden van het Internet downloaden en hiertegen racen.

Om tegen de schaduwtegenstander te racen voor de tijd die je zojuist hebt behaald na beëindiging van de rit, moet je de optie “Race again” (opnieuw racen) in het spelmenu selecteren. Je begint dan opnieuw met de vorige schaduwtegenstander. Als je deze optie opnieuw selecteert aan het einde van de tweede rit, race je tegen de schaduwtegenstander met de beste tijd uit de twee voorgaande ritten. Maar je raakt deze schaduwtegenstander kwijt, als je vanaf dat punt het spel verlaat, tenzij je in het menu van de laatste rit de optie “Record Ghost” (schaduwtegenstander vastleggen) kiest.

4.3 Arcade

Het idee achter deze modus is de speler niet alleen snel vermaak te bieden, in tegenstelling tot de complexiteit die de andere modi bieden, maar ook de speler een ander speltype te bieden dan de andere modi.

De speler gaat de strijd aan met 9 tegenstanders die hij moet inhalen om de Special Stage (speciale etappe) winnend af te sluiten. Aan het begin heeft hij/zij een tijd die terugloopt. Meer tijd kan worden verkregen door tegenstanders in te halen. Als de teller op nul staat, of een willekeurige andere auto haalt de finish vóór de speler, dan heeft hij/zij verloren en moet de rit opnieuw worden gereden.

De tegenstanders zijn schaduwtegenstanders. Dat wil zeggen dat er geen botsingen plaatsvinden.

Van de 24 Special Stages aan het begin, zijn de eerste van elk van de vier regels beschikbaar. Als een Special Stage succesvol wordt voltooid, is de volgende toegankelijk.

Er zijn alleen auto’s beschikbaar uit de WRC-categorie. Alhoewel de auto’s fysiek vervormen, vindt er geen enkele mechanische schade plaats, zodat de speler vrij is een meer agressieve rijstijl te gebruiken.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 16

4.4 Championship (kampioenschap)

4.4.1 Inleiding

Hier zijn we aangekomen bij de ware geest van de rally zelf. Het systeem is gebaseerd op het volgende:

Uitsluitend races met een auto, zonder tegenstanders, waarbij geprobeerd wordt de beste tijd te behalen in elke Special Stage (speciale etappe). Zodra een Special Stage is voltooid, wordt de behaalde tijd opgeteld bij de totale tijd die in de vorige 'Stages' werd behaald. Aan het einde van elke etappe, kun je naar de werkplaatsen gaan waar de schade kan worden gerepareerd die is opgelopen tijdens de Special Stage en waar de auto kan worden afgesteld (altijd binnen een beperkte tijd). Nadat alle Special Stages zijn verreden, worden alle tijden bij elkaar opgeteld en worden er als volgt punten toegekend aan de rijders op basis van hun score:

1e	10 punten
2e	6 punten
3e	4 punten
4e	3 punten
5e	2 punten
6e	1 punt

Vervolgens ga je door naar een andere rally waar hetzelfde schema wordt gevolgd, zij het met verschillen in het weer, terrein, lengte van de gedeelten, enz. Enzovoort, totdat alle rally's zijn voltooid en het kampioenschap is afgesloten. De punten worden opgeteld en degene die de meeste punten heeft behaald, wordt uitgeroepen tot wereldkampioen.

4.4.2 Type kampioenschappen

Er zijn drie verschillende kampioenschappen beschikbaar:

✦ Kit Car: dit kampioenschap is samengesteld uit 6 rally's, die alle plaats vinden in Europa. Het niveau van de tegenstanders is niet erg hoog. Je kunt aan het volgende kampioenschap deelnemen als je bij de eerste 5 eindigt.

✦ WRC (wereldkampioenschap rallyrijden): hieraan doen alleen de elite-rallyrijders mee. De auto's uit de World Rally zijn de auto's met het hoogste vermogen van dit moment en je moet een hoog niveau behalen voordat je in staat bent ze te beheersen. In dit kampioenschap race je 12 rally's in verschillende landen over de wereld. Je moet tot de eerste 3 behoren om door te mogen gaan naar het volgende kampioenschap.

✦ Legend (legende): net als in het vorige kampioenschap worden er 12 rally's verreden. Maar je hebt toegang tot auto's uit de B-groep. Deze auto's zijn gefabriceerd om de technici de mogelijkheid te bieden de auto's hun maximale vermogen te geven, zonder te worden beperkt tot de rigoureuze restricties van de A- en de WRC-groepen. Het officiële gebruik ervan is echter in het midden van de jaren tachtig stopgezet.

4.4.3 Regels

In het spel zijn er bepaalde verschillen met de realiteit. Het is bijvoorbeeld mogelijk om de auto opnieuw te laten positioneren op de snelweg als je bijvoorbeeld te ver bent afgedwaald. Deze handeling wordt bestraft met een straf van 10 seconden. Als je desalniettemin te ver afdwaalt, detecteert het programma dit en zal de auto automatisch terugbrengen naar de snelweg. In dat geval is er geen boete.

Er is ook een straf van dezelfde hoogte voor die gevallen waar je een bocht te scherp afsnijdt of een sluiproute kiest over het terrein tussen twee belangrijke bochten.

Om erachter te komen hoe je ervoor staat tijdens de rit, hoef je niet te wachten tot je de Special Stage hebt gefinisht, maar kun je je tussenstand berekenen door je tijd bij het passeren van de verschillende tijdcontrolepunten te vergelijken met de tijden die je tegenstanders behaalden bij dezelfde controlepunten.

4.4.4 Werkplaats

In deze locatie krijg je de gelegenheid om de schades te repareren die je aan je auto hebt veroorzaakt. Je krijgt 8 staafdiagrammen getoond die de schade weergeven aan de 8 elementen die kunnen worden beschadigd. Voor elk van deze schadetypen is een andere reparatietijd vereist. Je hebt maximaal 30 minuten de tijd voor alles, dus moet je kiezen welke elementen er moeten worden gerepareerd op basis van hun schade en het belang ervan.

Hier kun je tevens de bandentypes voor de volgende etappes wijzigen.

4.4.5 Bijrijder

Gezien de lengte en complexiteit van het totale traject is de hulp van een bijrijder van essentieel belang, omdat hij zo nauwkeurig mogelijk de informatie aangeeft van de Special Stage (speciale etappe) die je rijdt. Hij doet dat in de vorm van korte zinnen die de gebeurtenissen beschrijven die enkele seconden later zullen plaatsvinden. Dit omvat:

✦ Het type bochten: dit is de belangrijkste informatie en bestaat uit 3 delen: richting, hoek en aanvullende informatie.

De richting, zoals duidelijk is, kan links of rechts zijn.

De hoek is verdeeld in 5 categorieën op basis van flauwe tot scherpe hoek, afhankelijk van diens begin en einde (onafhankelijk van diens lengte):

Type 1: flauwe hoek (tussen 5 en 30º) die zelfs kan worden genomen zonder af te remmen.

Type 2: half-flauwe hoek (tussen 30 en 55º). Je moet remmen of in ieder geval minder gas geven.

Type 3: half-scherpe hoek (tussen 55 en 70º). Het is noodzakelijk om te remmen, alhoewel je via de binnenbocht kunt insturen en enkele tienden van een seconde kunt winnen.

Type 4: scherpe of bijna scherpe hoek (tussen 70 en 100º). Je moet vooraf remmen en wellicht de handrem gebruiken.

Type 5: haarspeldbochten (tussen 100 en 170º). Hier moet de auto bijna volledig remmen. Het gebruik van de handrem is van essentieel belang voor beter sturen.

Aanvullende informatie. Je hebt de beschikking over de volgende informatie:

✦ Lange bocht (voor de bocht zegt de bijrijder “Long” (lang): dit geeft aan dat de lengte van de bocht groter is dan normaal. Als dus een “Long Right-4” (lang, rechts, type 4) wordt aangekondigd, kan de beschreven bocht vele meters lang zijn, en dus worden genomen alsof het een bocht van het type 3 was, ook al is het een bocht van 90(.

Open en gesloten bochten (je hoort “opens” of “closes”): dit geeft aan dat de hoek van de bocht tijdens de draaiing groter of kleiner wordt. Een “Left-3, closes” (links, type 3, sluiten) is dus een bocht die begint met een hoek die flauwer is dan mag worden verwacht voor een bocht van het type 3, maar die naar het einde toe scherper wordt, waardoor de draaihoek dus groter moet worden.

Afstand tot de bocht. Deze informatie wordt bijna altijd gegeven op lange recht wegen, waar hoge snelheden worden bereikt en voor die wegen waarvoor een bocht gevaarlijker kan zijn dan normaal. Je hebt daarom een vroegere waarschuwing nodig dan normaal.

✦ Waarschuwing (“Careful!”, “Pas op!”). Deze waarschuwing gaat vooraf aan het beschrijven van het volgende obstakel. Maar de aard ervan maakt de waarschijnlijkheid van een ongeluk een heel stuk groter. In het algemeen geeft het ook aan als er een bepaalde gebeurtenis is die van invloed is op de “snelheid” van het traject. Als bijvoorbeeld het traject tot nu toe is afgelegd met een bepaalde gemiddelde snelheid, dan zou bij het aanhouden van die snelheid, bijna onvermijdelijk, het obstakel onverwachts opdoemen voor de speler, waardoor hij/zij van de snelweg raakt of een veel erger ongeluk tot gevolg heeft.

✦ Informatie na de bocht: nadat de bocht is genomen, wordt er informatie gegeven over de bocht (gegevens buiten de bocht of het direct omliggende terrein). Deze informatie dient bijna altijd als waarschuwing. Voorbeelden zijn: “Careful, bridge!” (“Pas op, brug!”), “Careful, tree!” (“Pas op, boom!”), enz.

✦ Terreininformatie: dit geeft het type terrein aan waarover je gaat rijden (“...on dirt” (“...onverhard”), “...on asphalt” (“... asfalt”) , enz.).

✦ Extra informatie, zoals “Careful, jump!” (“Pas op, sprong!”), “Careful, dip!” (“Pas op, kuil!”) ... Bij deze aanwijzingen is het altijd raadzaam om iets af te remmen.

✦ Beoordelingsopmerkingen. In sommige bochten zal de bijrijder de mate van nauwkeurigheid en de snelheid waarmee je de bocht nam, beoordelen en op basis daarvan een opmerking geven.

✦ Bemoedigende woorden. De bijrijder staat volledig achter je tijdens de rit en is erin geïnteresseerd dat je onafgebroken doorgaat. Hij zal je daarom aanmoedigen in de gedeelten waarin hij geen belangrijke aanwijzingen hoeft te geven.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 22

5 Multiplayer (meerdere spelers)

Hieronder volgen de spelmodi die kunnen worden geselecteerd voor meerdere spelers, gerangschikt op basis van het type aansluiting dat is gekozen.

5.1 Type aansluiting

5.1.1 Gedeeld scherm

Twee spelers kunnen tegelijkertijd op dezelfde computer spelen met een gedeeld scherm. Je kunt het scheidingstype (horizontaal of verticaal) selecteren.

Omdat er een dubbele grafische berekening noodzakelijk is, kan deze modus langzamer worden uitgevoerd op minder snelle computers. In dat geval is het raadzaam de configuratie van de Graphic Options (grafische opties) te wijzigen. Overeenkomstig kunnen de besturingen van beide spelers worden geconfigureerd in het scherm Control Options (besturingsopties).

5.1.2 (IPX-TCP/IP) netwerk

Spelen binnen een netwerk met behulp van het IPX of het TCP/IP-protocol. Voor de werking hiervan moeten deze protocollen worden geïnstalleerd. In het geval van TCP/IP is het noodzakelijk om daarnaast de richting in te voeren waarin ze zijn aangesloten.

5.1.3 Modem

Modem-aansluiting. Hiervoor moet u de modem opgeven waarmee u wilt worden aangesloten (voor het geval u er meerdere hebt). Er zijn slechts twee partijen die met elkaar kunnen communiceren, de speler die het spel maakt en de speler die aan het spel deelneemt. Degene het spel maakt, opent het scherm Sessions (sessies) in een automatische ontvangstmodus, zodat de ander hem opbelt. Degene die belt moet het telefoonnummer van de maker, hebben ingevoegd. Als de eerste reeds is gemaakt, neemt de tweede deel aan het spel.

5.1.4 Seriële kabel

Het is ook mogelijk om via de seriële poortkabel te worden aangesloten. Hierbij hoef je na de fysieke aansluiting alleen nog de aansluitsnelheid te kiezen.

Met uitzondering van het gedeelde scherm stoppen alle modi bij het scherm Sessions (sessies), dat hieronder wordt uitgelegd:

5.2 Scherm Sessions (sessies)

Hier verschijnen alle sessies die zijn gemaakt onder de gekozen aansluiting.

- In het eerste scherm treffen we de naam aan van de sessie, voorafgegaan door een letter die de status van de sessie aangeeft (geopend of gesloten).

Daarnaast hebben we de volgende knoppen:

- Join game (deelnemen aan spel), om jezelf aan te melden bij de gekozen sessie. Je opent vervolgens het scherm Entry (ingang).

- Refresh (vernieuwen), hiermee wordt de informatie bijgewerkt van de sessies die zich op de server bevinden.

- Create game (spel maken). Je moet de naam van het spel invoeren en eventueel een wachtwoord. Vervolgens ga je naar het menu Game Creation (spel maken).

5.3 Scherm Creation (maken)

Alleen de maker van het spel heeft toegang tot dit scherm (dat wil zeggen, de speler die in het scherm Sessions (sessies) heeft gekozen voor "Create game" (spel maken). Het bestaat uit de volgende onderdelen:

✦ In het centrale gedeelte bevinden zich alle Special Stages (speciale etappes) van het spel. Je hoeft er slechts met de linker muisknop op te klikken om ze toe te voegen aan de huidige rally, die is weergegeven op het linkerdeel van het scherm. Deze kan maximaal 30 Special Stages omvatten, inclusief de schooltesten. Om deze te wissen, is het noodzakelijk om op de lijst aan de linkerkant te klikken.

✦ In de rechtermarge kun je de maken-opties openen, zoals:

- **New (Nieuw):** hiermee worden alle ingevoerde Special Stages verwijderd, maar de Rules-opties (regels) blijven zoals ze waren.
- **All (Alle):** selecteer alle Special Stages (SS)
- **Random championship (willekeurig kampioenschap):** hierop klikken staat gelijk aan het maken van een volledig willekeurige rally.

✦ Het gedeelte rechtsonder is gewijd aan de regels die de maker heeft ingesteld. Dat zijn de volgende:

- **Scoring (score):** deze bepaalt wat meetelt voor het winnen van het kampioenschap. Als het Time (tijd) is, is alleen behaalde tijd geldig en het verloop tussen verschillende rally's wordt niet beïnvloed. Als het Points (punten) is, krijgt men bij elke Special Stage punten toegekend overeenkomstig de klassering.
- **Damages (schades):** een Yes (ja) activeert het systeem waarbij schades en beschadigingen aan de auto worden opgenomen. No (nee) schakelt alleen de zichtbare schade in, maar niet de mechanische schade.
- **Number of Players (aantal spelers).** Een maximum van 99 spelers vastgelegd.
- **Session (sessie):** geeft de aard van de spelsessie aan. Als deze Open is, kunnen spelers deelnemen. Als het Closed (gesloten) is, kan niemand meer deelnemen.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 26

5.4 Scherm Input (invoeren)

Dit is het scherm dat de spelers openen wanneer ze aan het spel gaan deelnemen en de maker wanneer hij/zij gereed is met het configureren van de sessie.

Hier wordt de kampioenschapinformatie getoond via de rallykolom, de lijst met spelers gerangschikt op basis van hun klassering, de informatie van de volgende Special Stage en de informatie over de gekozen auto.

Op dezelfde wijze zijn ook de onderstaande opties beschikbaar:

Begin: hiermee kun je doorgaan naar de volgende Special Stage. Alleen beschikbaar voor de maker.

Exit (afsluiten): verlaat de spelsessie en keer terug naar het scherm Sessions (sessies).

Vergeet niet dat er ook nog een Chat-venster beschikbaar is voor de spelers.

6 Technische Ondersteuning

Ubi Soft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over onze nieuwste spellen, tips, hulp en technische ondersteuning. Eén van die manieren is onze website: http://www.ubisoft.com.

Je kunt ook contact opnemen met de Ubi Soft klantenservice via telefoon en e-mail. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem waar je mee zit. Stuur in je e-mail de volgende gegevens mee: de naam van de fabrikant van je computersysteem, het merk en de snelheid van de processor, hoeveel RAM je hebt, het versienummer van Windows (als je dat niet zeker weet, klik je met rechts op de icoon My Computer/Deze Computer op je bureaublad en kies je Properties/Eigenschappen) en de fabrikant en het model en/of de soort grafische kaart, modem en geluidskaart. Als je belt, zorg dan dat je alle bovenstaande informatie bij de hand hebt.

In Nederland:

Telefoonnummer: 0900 - 202 6766 (50 cpm.)

Tijden: maandag tot en met vrijdag van 09:30 tot 18:00 uur

E-mail: techsupport@ubisoft.nl

In België: 02 – 73.25.57.7

Telefoonnummer:

E-mail: hotmail@ubisoft.be

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 28

SOMMARIO

1	GUIDA ALL'INSTALLAZIONE	30
2	SELEZIONE DEL PILOTA	30
3	MENU PRINCIPALE	31
4	SINGOLO GIOCATORE - MODALITÀ DI GIOCO	35
5	MULTIGIOCATORE	46
6	RICONOSCIMENTI	50
7	SUPPORTO TECNICO	50

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 30

1 Guida all'installazione

1. Inserisci il CD d Pro Rally 2001 all'interno del lettore CD-ROM.

2. Se la funzione di AutoPlay è attivata, passa direttamente al punto 4.

3. Se tale funzione è disattiva, clicca sull'icona Risorse del computer presente sul desktop e quindi su quella Pro Rally 2001: il programma di installazione partirà automaticamente.

4. A questo punto, segui le istruzioni che appariranno su schermo.

Per lanciare il gioco, se tale funzione non viene eseguita automaticamente al momento dell'inserimento del CD nel lettore, potrai seguire una di queste procedure:

1. Segui le istruzioni indicate al punto 3 e poi clicca su Gioca.

2. Clicca su Start/Avvio nella barra delle applicazioni di Windows e seleziona il gioco seguendo il percorso di installazione precedentemente stabilito (quello di default è Programmi > Ubi Soft > ProRally 2001).

Per le modifiche dell'ultimo minuto che non abbiamo potuto inserire in questo manuale, consulta il file Readme.txt presente sul CD.

2 Selezione del pilota

La prima cosa che dovrai fare una volta avviato il gioco è inserire il tuo nome. In questo modo, potrai creare un tuo pilota personalizzato (dati e statistiche del corridore e tutti i tuoi progressi nelle varie modalità di gioco). Potranno essere inseriti anche altri profili, a ognuno dei quali corrisponderanno i relativi dati. Il limite massimo di piloti è 10. Se, all'avvio del gioco, il programma rileva la presenza di un pilota, verrai portato direttamente al menu principale.

All'interno, vi troverai i seguenti elementi:

✦ La lista dei piloti disponibili (accanto ad ogni nominativo è indicata la percentuale di gioco completata).

✦ Il pulsante Crea, che ti permette di creare un nuovo pilota associandolo a un file contenente tutti i suoi dati.

✦ Il pulsante Rinomina, che ti permette di modificare il nome del tuo pilota.

✦ Il pulsante Elimina, che ti permette di rimuovere dalla lista un pilota e il suo relativo file.

✦ Le informazioni relative al pilota e i suoi risultati in ogni modalità affrontata:

Il punteggio massimo nella modalità Scuola guida è 10.

Il numero di Livelli Speciali completati nella modalità Arcade.

Numero di vittorie conseguite all'interno dei vari Campionati a disposizione. Nel caso il pilota non abbia mai vinto, verrà mostrato il miglior piazzamento che è riuscito a ottenere.

Se riuscirai a ottenere 10 nella modalità Scuola guida, a completare tutti i Livelli Speciali nella modalità Arcade e a vincere tutti i Campionati, verrà visualizzato il risultato 100%.

3 Menu principale

In questo menu avrai a disposizione le seguenti opzioni:

✦ Singolo giocatore (4): Ti permette di accedere a una delle modalità previste da questo gioco. Potrai scegliere tra Scuola guida (4.1), Sfida a tempo (4.2), Arcade (4.3) e Campionato (4.4).

✦ Multigiocatore (5): T permette di accedere alle varie modalità multigiocatore previste dal gioco. Le partite potranno essere disputate sullo stesso computer (nella modalità a schermo condiviso) o su computer diversi (sfruttando i protocolli di rete, il modem, ecc.).

✦ Opzioni (3.1): Queste opzioni ti permettono di modificare la configurazione, le impostazioni grafiche, quelle audio e i controlli di gioco.

✦ Modifica pilota (2): Ti permette di accedere alla schermata Selezione del pilota che abbiamo già affrontato poco sopra.

✦ Riconoscimenti (8): Ti permette di accedere alla lista di tutte le persone che hanno contribuito alla creazione di questo titolo.

✦ Esci (la 'X' rossa posta sulla sinistra della schermata): Ti permette di chiudere il gioco. Potrai uscire dal gioco anche da qualsiasi altro menu premendo Alt+F4.

3.1 Opzioni

Questo menu di suddivide in quattro sezioni:

3.1.1 Opzioni generali

✦ Telecamera predefinita: Ti permette di stabilire la visuale che più preferisci in modo tale che ogni volta che accedi al gioco essa sia già impostata. In ogni caso, potrai modificarla quando lo desideri premendo i tasti funzione da F1 a F4. La visuale selezionata in questo modo diviene quella predefinita all'inizio della prossima partita.

✦ Sistema di misurazione: Ti permette di scegliere se la velocità debba essere espressa in chilometri orari (Km/h) o in miglia orarie (MPH).

✦ Strumentazioni: Ti permette di attivare o disattivare le seguenti informazioni di gioco:

Mini-mappa

Tachimetro

Tempo

Indicatori dei danni

3.1.2 Opzioni grafiche

✦ Risoluzione dello schermo: Ti permette di impostare la risoluzione di gioco che preferisci da un minimo di 640x480 a un massimo di 1600x1200, a seconda della scheda grafica e del monitor di cui disponi. Ovviamente, una maggiore risoluzione migliorerà la qualità grafica riducendo però la velocità di gioco. Consigliamo di utilizzare la migliore risoluzione solo se si è dotati di un computer davvero potente.

✦ Colori: Indica il numero di colori che la scheda grafica è in grado di supportare. Se impostata a 32 bit, le immagini risulteranno più nitide, ma sarà necessario sfruttare anche molte più risorse del computer. Alcune schede grafiche non supportano la risoluzione a 32 bit.

✦ Sincronizzazione verticale: Ti permette di impostare il frame rate delle immagini sul tuo schermo, ma può causare dei problemi minori di visualizzazione, in particolar modo con le vecchie schede video.

✦ Livello di dettaglio: Ti permette di regolare il livello di dettaglio in modo da smussare al meglio i punti di giuntura tra le varie texture e skin.

3.1.3 Opzioni audio

Potrai regolare il volume di tutte le seguenti variabili audio:

✦ Vettura: Ti permette di sentire il rombo del motore e altri rumori ad esso correlati (frenate, turbo, cambio delle marce, slittamenti, vibrazioni dovute al tipo di tracciato su cui stai gareggiando, ecc.).

✦ Co-pilota: Ti permette di sentire le indicazioni verbali del co-pilota durante la gara (presenza di curve o ostacoli, tempo rimanente, ecc.) e delle informazioni, anch'esse verbali, all'interno dei vari menu di gioco.

✦ Ambiente: Ti permette di modificare le impostazioni di tutti i rumori ambientali (agenti atmosferici, pubblico, ecc.).

✦ Musica: Ti permette di impostare il volume della musica di gioco e quella all'interno dei menu.

Posizionando il regolatore al minimo, non si sentirà alcuna musica. In ogni caso, sarà possibile regolare il volume in qualunque momento del gioco premendo il tasto Esc.

Inoltre, è possibile impostare la periferica da utilizzare per sentire l'audio di gioco (potrai apportare queste modifiche solo se disponi di una scheda in grado di supportare le opzioni 3D).

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 34

Tra queste, ci sono:
- ✦ 1 altoparlante: Mono.
- ✦ 2 altoparlanti: Stereo.
- ✦ 4 altoparlanti: Quadrifonico.
- ✦ Surround
- ✦ Cuffie

3.1.4 Controlli

All'interno di questa schermata, potrai impostare la periferica con cui desideri controllare la tua vettura, oppure ridefinire la configurazione dei controlli via tastiera. Le tre periferiche di default sono: tastiera, joystick e volante. Una volta impostata la periferica principale, è possibile combinarle tra loro (per esempio, usare la tastiera per i movimenti e il joystick per accelerare e frenare (o viceversa), oppure il volante per controllare la vettura e la tastiera per il freno a mano, e così via.

Tramite le frecce bianche, potrai modificare l'impostazione dei controlli di gioco. Per assegnare a un tasto/pulsante una nuova funzione, dovrai premerlo e quindi scegliere quello nuovo.

La configurazione predefinita è la seguente:

Azione	Tasto
Accelerare	↑
Frenare	↓
Destra *	
Sinistra *	
Freno a mano	Barra spaziatrice
Marcia su	Maiusc (sopra il CTRL)
Marcia giù	Ctrl
Ripristinare la vettura	Q

* Questi controlli non possono essere modificati se si usa un volante.

Inoltre, ci sono altri tasti che non possono essere riconfigurati:

Azione	Tasto
Telecamera 1 - davanti alla vettura	F1
Telecamera 2 - sulla vettura	F2
Telecamera 3 - posteriore bassa	F3
Telecamera 4 - posteriore alta	F4
Esc o F10	Mettere in pausa il gioco e visualizzare il menu di gioco

4 Singolo giocatore - Modalità di gioco

Avrai a disposizione quattro modalità per un solo giocatore. Esse sono:
- ✦ Scuola guida (4.1)
- ✦ Sfida a tempo (4.2)
- ✦ Arcade (4.3)
- ✦ Campionato (4.4)

4.1 Scuola guida

In questa modalità, dovrai affrontare una serie di prove per poter essere considerato un pilota in grado di poter accedere a un qualunque Campionato per professionisti. Se non avrai ottenuto almeno un punteggio pari a 5 in ognuna di queste prove, non potrai affrontare nessuna delle gare previste dalla modalità Campionato.

Le prime 6 prove si tengono all'interno di un'area di parcheggio, dove sono stati ricreati diversi percorsi cosicché sia possibile valutare le tue abilità di pilota di Rally:

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 36

✦ Curve a 90º
✦ Circuito fatto a forma di '8'
✦ Slalom
✦ Curve a 180º
✦ Curve a 90 e 180º
✦ Circuiti più complessi in grado di mettere alla prova le abilità acquisite sino ad ora.

Una volta che avrai superato queste prove, dovrai passare agli ultimi 4 test che si terranno su dei normali tracciati, con tipi di terreno diversi, così da poter valutare la tua guida in tutte quelle condizioni che ti troverai ad affrontare in un normale Rally.

Le prove seguono una sequenza lineare. Per poter affrontare l'ultimo test, quindi, dovrai prima aver superato i precedenti. Per poter accedere a una prova, dovrai semplicemente cliccarvi sopra nella schermata della Scuola guida. Ma passiamo a descrivere la prossima schermata di gioco che dovrai affrontare:

4.1.1 Testo informativo

In questa sezione ti viene descritto cosa devi fare nel corso del test che hai selezionato; di solito, le prove consistono nel completare un certo numero di circuiti nel minor tempo possibile. Qui, ti verranno indicate anche le tecniche di guida che dovrai utilizzare per eseguire questi test, nonché un breve filmato dimostrativo. Inoltre, potrai essere assistito da un istruttore che ti mostrerà come deve essere eseguito il percorso e che ti fornirà una serie di utili consigli (distanze da tenere, dove devi iniziare a frenare, il miglior angolo di curvatura, e così via). Potrai usare questo video come guida, ma non prenderlo come oro colato, in quanto ogni pilota deve sviluppare un proprio stile.

Allo stesso modo, potrai vedere anche i video di chi ha realizzato dei tempi migliori e il tuo miglior punteggio.

Clicca sul pulsante Avanti (freccia verde), per dare inizio alla prova.

4.1.2 Punteggio

Nei Rally, non è importante solo il tempo in cui si conclude una gara, ma anche lo stato in cui si lascia la vettura. Dovrai affrontare diversi Livelli Speciali prima di arrivare all'Area di servizio, dove avrai modo di riparare i danni subiti dalla tua vettura. Anche se ci arrivi, potresti aver riportato troppi danni e ridotto troppo le prestazioni della tua vettura, comportando una considerevole perdita di posizioni indipendentemente dalla tua abilità di guida.

Per questo motivo, nella modalità Scuola guida verrai valutato non solo in base al tempo che hai impiegato a concludere un tracciato, ma anche in base alla classe che hai saputo dimostrare (o, in altre parole, la quantità di danni che ha riportato la macchina).

Il tempo viene visualizzato come un conto alla rovescia ed è indicato nella parte superiore della schermata di gioco. Se superi il limite massimo di danni, o se esaurisci il tempo a tua disposizione, la gara verrà sospesa e dovrai ripetere la prova. Se, invece, riesci a concludere la prova, il tuo punteggio verrà calcolato in base al tempo che hai impiegato e alla quantità di danni che ha riportato la tua vettura.

Se riesci a ultimare la prova nel tempo concessoti, ma hai superato il livello di danni, non otterrai alcun punteggio e dovrai ripetere tutto da capo. Il punteggio finale, infatti, è dato dalla somma di entrambi i risultati.

La Scuola guida si può considerare finita quando sarai riuscito a concludere con successo tutte le prove con un voto minimo di 5 in ognuna di esse. Solo allora potrai accedere al primo Campionato, dove i costruttori delle vetture valuteranno se sei in grado di poter procedere.

In ogni caso, potrai tornare quando vuoi alla Scuola guida per migliorare le tue abilità e cercare di ottenere dei punteggi migliori. Infatti, se ottieni un punteggio medio superiore a 8.5, verrai considerato un eccellente pilota esordiente e potrai accedere direttamente al secondo Campionato, dove avrai modo di poter guidare una vera macchina da WRC.

4.2 Sfida a tempo

In questa modalità, dovrai riuscire a concludere con successo tutti i Livelli Speciali che desideri affrontare, con una qualunque delle vetture che hai sbloccato nella modalità Campionato (se tale modalità non è ancora stata affrontata, potrai comunque usare le Kit Car).

Inoltre, potrai registrare il tuo tempo e poi ripercorrere il circuito gareggiando contro una vettura fantasma, che ripeterà la tua precedente prestazione, per cercare di batterla. In effetti, potrai gareggiare anche contro altre vetture fantasma attivandole nel relativo menu. Potrai anche scaricare i file di altri fantasmi da Internet e gareggiare contro di questi.

Cliccando su Ripeti gara dal menu principale, potrai ripetere la sfida alla vettura fantasma. Se sceglierai questa opzione una seconda volta, gareggerai contro il miglior tempo tra le due prove. In ogni caso, il file del fantasma andrà perso quando uscirai da questa modalità a meno che tu non decida di registrarlo utilizzando l'opzione Registra il fantasma.

4.3 Arcade

Questa modalità è stata concepita per divertirsi cimentandosi in veloci gare, completamente a sé stanti dalle altre modalità di gioco, ma anche per fornirti una giocabilità un po' diversa dalle altre disponibili.

Dovrai affrontare altri 9 piloti che dovrai battere per poter concludere la gara con successo. Dovrai stare attento a non superare il tempo che hai a disposizione. Potrai recuperare dei bonus in tempo raggiungendo e superando le altre vetture. Se il timer raggiunge lo zero, o se una qualunque delle altre vetture taglia il traguardo prima di te, la gara verrà considerata persa e quindi dovrai ripeterla. Gli altri piloti sono fantasmi, quindi non ci saranno collisioni.

Avrai a disposizione 24 Livelli Speciali e potrai accedere al successivo solo completando quello che stai svolgendo.

Saranno disponibili solo vetture che fanno parte della categoria WRC. Anche se le macchine subiranno delle deformazioni in seguito ai danni riportati, non ci saranno degli effettivi danni dal punto di vista tecnico, quindi sarai libero di usare un po' più di aggressività nel tuo stile di guida.

4.4 Campionato

4.4.1 Introduzione

Questa modalità rappresenta appieno lo spirito di questo sport.

Sul tracciato c'è solo una vettura, nessun altro pilota: il tuo obiettivo sarà segnare il miglior tempo in ognuno dei Livelli Speciali. Una volta ultimata una prova, il tempo segnato viene aggiunto a quello delle prove precedenti. Alla fine di ogni livello, potrai accedere all'area di servizio, dove avrai modo di riparare i danni che hai subito in gara e apportare delle modifiche tecniche affinché le sue prestazioni migliorino (sempre entro un lasso di tempo fisso). Al termine di tutti i livelli, vengono sommati i tempi di gara e al pilota viene assegnato un punteggio complessivo:

1°	10 punti
2°	6 punti
3°	4 punti
4°	3 punti
5°	2 punti
6°	1 punto

A questo punto, potrai passare a un altro Rally che segue il medesimo schema, ma con delle impostazioni diverse (condizioni meteo, terreno, lunghezza del tracciato, ecc.). Si prosegue di questo passo per tutti i Rally previsti dal Campionato. I punti vengono sommati e chi ha segnato il miglior punteggio viene proclamato Campione del Mondo.

4.4.2 Tipi di Campionati

Avrai a disposizione tre Campionati:

✦ Kit Car: Questo Campionato si compone di 6 Rally, tutti disputati in Europa. Il livello di abilità degli avversari non è molto elevato. Potrai accedere al successivo Campionato se riuscirai a concludere questo entro le prime 5 posizioni.

✦ WRC: A questo Campionato possono accedere solo i migliori piloti. Le World Rally Car sono le più potenti vetture a disposizione e dovrai essere davvero abile per riuscire a dominarle. In questo Campionato, dovrai affrontare 12 gare che verranno disputate in altrettante nazioni del mondo. Dovrai concludere tra le prime 3 posizioni, se desideri accedere al successivo Campionato.

✦ Legend: Come nel precedente Campionato, i Rally che dovrai affrontare sono 12. Qui, però, potrai accedere alle vetture di classe B. Queste macchine sono state realizzate per poter garantire la massima potenza e non sono soggette ad alcuna restrizione (cosa che invece accade per le vetture di categoria A e WRC). In ogni caso, il loro utilizzo ufficiale è stato abolito verso la metà degli anni '80.

4.4.3 Regole

Nel gioco ci sono alcune discrepanze rispetto a ciò che accade nella realtà. Per esempio, sarà possibile rimettere la vettura sulla pista dopo che ne è uscita ribaltandosi. Facendolo, si incorrerà in una penalizzazione di 10 secondi. Se, però, si esce dal circuito di poco, il programma lo rileva e riporta in modo automatico la vettura in pista; in questo caso, non si incorrerà in nessuna penalizzazione.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 42

Incorrerai, inoltre, in una penalizzazione in tempo anche se tagli troppo una curva o prendi una scorciatoia tra due curve.

Per capire come effettivamente si sta correndo, non è necessario attendere la fine della corsa; infatti, il tracciato è dotato di diversi checkpoint dove ti sarà possibile vedere i tuoi tempi intermedi e quelli segnati dagli altri piloti in quello stesso punto.

4.4.4 Area di servizio

In questa zona, avrai modo di riparare i danni che la una vettura ha subito nel corso del Rally. Ti verranno mostrati 8 diversi grafici a barre, che mostrano i danni subiti dagli 8 elementi meccanici che possono essere rovinati o consumati. Ognuno di questi richiede un proprio tempo di riparazione. Avrai a disposizione un massimo di 30 minuti per tutte le riparazioni, quindi dovrai decidere cosa riparare e cosa invece no.

Qui, inoltre, potrai cambiare il set di gomme in modo da poterlo adeguare alle successive prove della gara.

4.4.5 Co-pilota

A causa della lunghezza e della complessità delle varie prove, avrai bisogno dell'aiuto del co-pilota, che ti indicherà delle informazioni estremamente accurate grazie alle quali potrai concludere i vari Livelli Speciali. Le informazioni ti vengono fornite tramite delle brevi frasi che descrivono ciò che accadrà poco dopo. Queste informazioni comprendono:

✦ Il tipo di curve: questa informazione si suddivide in tre parti: direzione, grado e notizie varie.

✦ La direzione, come ovvio, sarà destra o sinistra.

✦ Il grado si suddivide in 5 categorie (dalla più piccola alla più grande):

Tipo 1: curva larga (tra i 5 e i 30º). Può essere affrontata senza dover frenare.

Tipo 2: curva larga o media (tra i 30 e i 55º). Dovrai frenare o almeno rilasciare brevemente l'acceleratore.

Tipo 3: curva media (tra i 55 e i 70º). È necessario frenare, anche se avrai la possibilità di tagliare un po' la curva per guadagnare qualche prezioso secondo.

Tipo 4: curva stretta (tra i 70 e i 100º). Dovrai frenare in modo netto e talvolta anche usare il freno a mano.

Tipo 5: tornanti (tra i100 e i170º). Dovrai frenare quasi totalmente e l'uso del freno a mano è fondamentale.

Le informazioni addizionali comprendono:

La lunghezza (viene fornita prima che il pilota inizi a percorrere la curva). Indica quanto è lunga la curva.

L'apertura della curva (sentirai un "aperta" o "chiusa"). Se il co-pilota dice "sinistra-3, chiusa" vuol dire che la curva inizia con un grado inferiore a una normale curva di tipo 3, ma che l'angolatura aumenta notevolmente con il procedere.

Distanza della curva. Questa informazione viene quasi sempre fornita sui lunghi rettilinei per indicarti tra quanto tempo dovrai affrontare la curva e solo per quelle curve che sono più pericolose del normale.

✦ Attenzione! Questo avvertimento viene dato prima di pericolosi e imprevisti ostacoli. Ad esempio, quando cambia il tipo di terreno, evento che alle alte velocità potrebbe farti uscire di strada o incappare in un brutto incidente.

✦ Informazioni successive alla curva. Indicano cosa ti troverai ad affrontare subito dopo la curva e sono del tipo "Attenzione, ponte!", "Attenzione, albero!", ecc.

✦ Informazioni sul terreno. Indicano il tipo di terreno che ti troverai ad affrontare ("...polveroso", "...asfaltato", ecc.).

✦ Informazioni extra, del tipo "Attenzione, salto!", "Attenzione, fosso!"... Quando le senti, è sempre opportuno frenare un po'.

✦ Commenti valutativi. In alcune curve, il co-pilota valuterà il grado di precisione e la velocità con cui hai affrontato l'ostacolo e darà un proprio giudizio.

✦ Messaggi di incoraggiamento. Il co-pilota è qui anche per questo: incoraggiarti quando hai guidato bene. Inoltre, questi messaggi ti vengono dati quando non c'è nient'altro da dire.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 46

5 Multigiocatore

Ecco le modalità disponibili per più giocatori, elencate a seconda del tipo di connessione che decidi di usare.

5.1 Modalità di connessione

5.1.1 Schermo condiviso

Due giocatori hanno la possibilità di affrontarsi sullo stesso computer usando lo schermo condiviso. Potrai scegliere come desideri che lo schermo venga suddiviso (verticalmente o orizzontalmente).

A causa del doppio calcolo grafico che il computer deve effettuare, questa modalità potrebbe risultare un po' più lenta delle altre, soprattutto su computer non troppo potenti. In questo caso, ti consigliamo di modificare le impostazioni delle opzioni grafiche. Allo stesso modo, avrai la possibilità di riconfigurare anche tutti i controlli di gioco tramite l'opzione Controlli.

5.1.2 Protocolli di rete IPX-TCP/IP

Potrai sfidare i tuoi amici anche in rete, usando i protocolli IPX o TCP/IP. A questo scopo, dovrai assicurarti che uno di questi protocolli sia stato opportunamente configurato sul tuo computer. Nel caso del protocollo TCP/IP, dovrai inserire anche la direzione verso cui dovrà essere effettuata la connessione.

5.1.3 Modem

Se decidi di sfruttare la connessione via modem per sfidare i tuoi amici, dovrai ricordarti di indicare anche quello a cui desideri connetterti. Ci potranno essere solo due parti: il giocatore che si collega e quello a cui ci si connette. Quello che crea la sessione di gioco deve far sì che l'altro sia in grado di connettersi al suo computer. Il giocatore che chiama deve inserire il numero di telefono di colui che ha creato la sessione di gioco.

5.1.4 Cavo seriale

Infine, è possibile connettersi a un altro giocatore tramite il cavo seriale. Dopo esserti connesso, dovrai solo impostare la velocità della connessione.

A parte la modalità di gioco a schermo condiviso, tutte le altre si bloccano alla schermata Sessioni, spiegata qui sotto:

5.2 Schermata Sessioni

Qui ci sono tutte le sessioni che sono state create sotto la connessione che hai scelto di utilizzare:

- Nella prima finestra c'è il nome della sessione accompagnato da una lettera che ne indica lo stato (aperta, chiusa).

Accanto a queste finestre ci sono alcuni pulsanti:

- Unisciti alla partita. Ti permette di accedere a una sessione già esistente.

Dopo aver cliccato su questo pulsante, verrai portato alla schermata di registrazione.

- Aggiorna. Ti permette di aggiornare le informazioni della sessione che sono sul server a cui ti sei collegato.

- Crea una partita. Dovrai inserire il nome della partita che intendi creare e, se lo desideri, anche una password. Subito dopo, verrai portato al menu Crea partita.

5.3 Schermata Creazione

Solo chi ha creato la sessione di gioco può accedere a questa schermata (ossia chi clicca su Crea una partita nella schermata Sessioni). In questa schermata troverai i seguenti elementi:

✦ Nella parte centrale vengono indicati tutti i Livelli Speciali che compongono la partita. Basterà cliccare su uno di essi per includerli nel Rally che desideri affrontare, a sua volta mostrato nella parte sinistra. Il Rally potrà essere costituito da un massimo di 30 Livelli Speciali, compresa la modalità Scuola guida. Per eliminarli, dovrai cliccare sulla lista di sinistra.

✦ Sul lato destro c'è un pulsante che ti permette di accedere alle varie opzioni di creazione, che sono:

- **Nuovo:** Ti permette di eliminare tutti i Livelli Speciali in corso senza però cancellare le regole che avevi impostato.
- **Tutti:** Ti permette di selezionare tutti i Livelli Speciali (LS).
- **Campionato casuale:** Cliccando su questo pulsante, otterrai un Campionato organizzato casualmente, proprio come avveniva con la precedente opzione per i singoli Rally.

✦ La parte inferiore destra è dedicata alle regole di gioco che verranno stabilite da chi ha creato la sessione. Potrai modificare diverse impostazioni:

- **Punteggio:** Ti permette di stabilire in che modo vengono calcolati i punti che determineranno il vincitore del Campionato. Se scegli l'opzione Tempo, solo questa variabile conterà ai fini della vittoria. Se scegli Punti, invece, ogni LS conta ai fini della classifica finale.
- **Danni:** Cliccando su Sì, attiverai il calcolo dei danni e del deterioramento della vettura. Cliccando su No, invece, i danni verranno solo visualizzati, senza però influire sulla vettura dal punto di vista meccanico.
- **Numero di giocatori.** Un massimo di 99 giocatori.
- **Sessione:** Indica la natura della sessione di gioco. Se clicchi su Aperta, i giocatori potranno unirsi ad essa. Se, invece, clicchi su Chiusa, nessuno potrà unirsi.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 50

5.4 Schermata Inserimento dati

Questa è schermata a cui accedono i giocatori che decidono di unirsi alla partita e il creatore quando ha ultimato l'inserimento delle impostazioni della sessione di gioco.

Qui troverai visualizzate le informazioni del Campionato: la colonna dei Rally, la classifica dei giocatori che vi hanno preso parte, le informazioni sui LS e quelle sulle vetture che gareggeranno.

Inoltre, potrai accedere alle seguenti opzioni:

Inizia: Ti permette di accedere al primo LS. Questa opzione è disponibile solo per il creatore della sessione.

Esci: Ti permette di uscire dalla sessione di gioco e tornare alla schermata Sessione.

Ricorda che c'è anche una finestra di Chat che permette ai giocatori di dialogare tra loro.

6 Riconoscimenti

Italian Brand Manager: Christian Born

Italian Brand Manager Assistant: Luca Piscitelli

Localizzazione: Ambra Ravaglia & Erica Ossola

7 Supporto tecnico

Per qualsiasi problema o informazione, contatta il nostro servizio tecnico:

Telefono 02/83.312.220 dal Lunedì al Venerdì 14.30 - 18.30
Fax: 02/83.312.300 - E-Mail: hotline@ubisoft.it - Internet: http://www.ubisoft.it
Indirizzo: Ubi Soft S.p.A. Viale Cassala, 22 - 20143 Milano (Italy)

GARANZIA LIMITATA

Ubi Soft garantisce all'acquirente del prodotto originale che il Compact Disk ("CD") fornito con questo prodotto non presenterà alcun difetto per un normale periodo di utilizzo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino).
In caso di prodotto difettoso, scrivere a
UBI SOFT: Viale Cassala, 22 - 20143 Milano Italia.
Tel. 00 39 02 83312220 Fax 00 39 02 83 312 300
Spedisci per sostituzione il programma difettoso nella sua confezione insieme a questo manuale, precisando in carta libera nome, cognome, indirizzo, nonché la data di acquisto e il negozio. La sostituzione è sempre possibile presso il vostro rivenditore.

Ubi Soft possiede il copyright e tutti i diritti riservati per il programma, il manuale e il libretto che li accompagna. Questo manuale e il prodotto che lo accompagna non possono essere copiati, riprodotti, tradotti o trasferiti, in alcuna forma, né per intero, né parzialmente senza la preventiva autorizzazione scritta di Ubi Soft.

QUESTO SOFTWARE, QUESTO CD E LA DOCUMENTAZIONE RELATIVA SONO VENDUTI "VISTO E PIACIUTO" NELLO STATO IN CUI SI TROVANO.
OLTRE IL PERIODO DI GARANZIA DI NOVANTA GIORNI PER I DIFETTI DI FABBRICAZIONE DEL CD, UBI SOFT NON PRESTA NESSUN'ALTRA GARANZIA RELATIVA A QUESTO SOFTWARE, QUESTO CD E LA SUA DOCUMENTAZIONE, SCRITTA O ORALE, DIRETTA O IMPLICITA, INCLUSO E SENZA LIMITAZIONE DI QUELLO CHE PRECEDE, LE GARANZIE E CONDIZIONI DI COMMERCIALIZZAZIONE E D'USO A SCOPI SPECIFICI, ANCHE SE LA SOCIETA' E' STATA INFORMATA DI TALE UTILIZZO. ALLO STESSO MODO, I RISCHI LEGATI ALL'UTILIZZO, AI RISULTATI E ALLE PRESTAZIONI DI QUESTO SOFTWARE, DI QUESTO CD E DELLA DOCUMENTAZIONE SONO LASCIATI ALLA VOSTRA TOTALE RESPONSABILITA'. UBI SOFT NON POTRA' IN NESSUN CASO ESSERE RESPONSABILE NEI CONFRONTI VOSTRI O DI UN TERZO PER EVENTUALI DANNI INDIRETTI, CONSECUTIVI O SPECIFICI RELATIVI ALLA PROPRIETA', L'UTILIZZO O IL CATTIVO FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, INCLUSO, E SENZA LIMITAZIONE, I DANNI ALLA PROPRIETA' E, NEI LIMITI PREVISTI DALLA LEGGE, I DANNI IN CASO DI FERITE, ANCHE SE UBI SOFT E' STATA ALLERTATA DELL'EVENTUALITA' DI TALI DANNI O PERDITE. L'ACQUIRENTE ACCETTA TACITAMENTE IL FATTO CHE LA RESPONSABILITA' DI UBI SOFT, IN CASO DI QUERELA LEGALE (CONTRATTO, PREGIUDIZIO O ALTRO) NON POTRA' ESSERE ASSUNTA OLTRE L'IMPORTO PAGATO ALL'ORIGINE PER L'ACQUISTO DI QUESTO PRODOTTO.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 52

¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ÍNDICE

1	GUÍA DE INSTALACIÓN	54
2	SELECCIÓN DE PILOTO	54
3	MENÚ PRINCIPAL	55
4	UN JUGADOR - MODOS DE JUEGO	59
5	MULTIJUGADOR	70
6	GARANTÍA	75
7	SOPORTE TÉCNICO	76
8	CRÉDITOS	78

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 54

1 Guía de Instalación

1. Inserta el CD Pro-Rally 2001 en su unidad de CD-ROM.

2. En caso de que tu sistema operativo pueda ejecutarlo automáticamente, pasa al punto 4.

3. Si no, haz doble clic en el icono “Mi PC”. A continuación, haz doble clic en el icono Pro-Rally 2001. El programa de instalación se ejecutará normalmente.

4. A partir de aquí, sigue las instrucciones que irán apareciendo en la pantalla.

Para ejecutar el juego, y si no se ha ejecutado automáticamente al insertar el CD, puedes seguir uno de los siguientes pasos:

1. Sigue el punto 3 del apartado anterior, y luego pulsa Jugar.

2. Pulsa el botón Inicio, y selecciona el juego en la ruta que se estableció al instalarlo (que por defecto es Programas / Ubi Soft / Pro-Rally 2001).

2 Selección de piloto

Lo primero que haremos al entrar será introducir nuestro nombre. Ésto permitirá crear un piloto personalizado en donde se guardarán las configuraciones del jugador y sus progresos en los distintos modos de juego. Se pueden introducir otros pilotos, y cada uno de ellos tendrá su propia ficha. Podrá haber un máximo de 10 pilotos. Si ya hay algún piloto introducido, el juego irá directamente al Menú Principal.

En esta ventana podrás ver los siguientes elementos:

✦ Lista de pilotos disponibles. Junto a ellos aparecerá un porcentaje completado del juego.

✦ Botón “Crear”: Crea un nuevo piloto, y un fichero que almacenará sus datos.

✦ Botón “Renombrar”: Utilízalo para cambiar el nombre de tu piloto.

✦ Botón “Borrar”: Elimina el piloto de la lista y los datos guardados del mismo.

✦ Información del jugador: Refleja en números el progreso hecho por el jugador en cada modo de juego:

Puntuación media de la escuela sobre 10.

Etapas Especiales completadas en el modo Arcade.

Número de victorias en los diferentes Campeonatos. En el caso de que no se haya obtenido ninguna, aparecería el mejor puesto alcanzado.

Un 100% aparecería como resultado de haber obtenido un 10 como media en la Escuela, haber completado todos las Etapas Especiales del modo Arcade, y haber ganado todos los Campeonatos.

3 Menú Principal

En este menú podemos encontrar las siguientes opciones:

✦ Un jugador (4): Permite la entrada a los modos de juego para un solo jugador. Incluye: Escuela (4.1), Contrarreloj (4.2), Arcade (4.3) y Campeonato (4.4).

✦ Multijugador (5): Esta opción engloba los modos para varios jugadores, tanto en el mismo ordenador (modo pantalla partida) como en diferentes (IPX, módem, etc.).

✦ Opciones (3.1): Cambio de configuraciones generales, gráficas, sonoras y de controles.

✦ Cambiar piloto (2): Pasamos a la pantalla “Selección de Piloto”, explicada anteriormente.

✦ Créditos (7): Muestra una lista de las personas que han contribuido a desarrollar este juego.

✦ Salir (‘X’ roja situada a la izquierda de la pantalla): Sales del juego. También se puede salir del juego, en cualquier momento, si pulsas Alt+F4.

3.1 Opciones

Dividida en cuatro secciones:

3.1.1 Opciones Generales

✦ Cámara por defecto: Indica qué cámara deseas tener cuando empieces a jugar. De todas formas, se puede cambiar en el juego con las teclas de F1 a F4. La cámara seleccionada de esta forma también pasará a ser la cámara por defecto la siguiente vez.

✦ Sistema de medición: Elección entre Kilómetros por Hora (Km./h) y Millas por Hora (MPH).

✦ Marcadores: Permite activar o desactivar la siguiente información proporcionada al jugador:

Minimapa

Velocímetro

Tiempo

Iconos de Daños

3.1.2 Opciones Gráficas

✦ Resolución de pantalla: Permite elegir la resolución a la que se desea poner el juego, desde un mínimo de 640x480 a un máximo de 1600x1200, acorde con la tarjeta gráfica y el monitor disponible. Como es natural, una mayor resolución aumenta la calidad gráfica pero disminuye el rendimiento. Recomendado sólo a equipos potentes.

✦ Bits de color: Indica la profundidad de color que tendrán los gráficos. Con 32 bits, las imágenes serán ligeramente mejores, pero requerirán más recursos de la máquina. Algunas tarjetas no soportan 32 bits de color.

✦ Sincronización vertical: Espera al refresco del monitor para dibujar la siguiente imagen (o frame). Ésto limita las imágenes por segundo a la frecuencia del monitor, pero puede arreglar pequeños problemas de visualización, sobre todo en tarjetas antiguas.

✦ Nivel de detalle: Permite ajustar el nivel de detalle para suavizar un movimiento brusco del juego (un número bajo de frames por segundo). Se puede ajustar tanto en visibilidad, detalle del coche, luces, sombras y efectos especiales. Es posible ajustar el nivel de detalle para el modo de juego con pantalla partida.

3.1.3 Opciones de Sonido

Aquí se puede ajustar el volumen de los sonidos del juego en las siguientes categorías:

✦ Coche: volumen del motor y otros sonidos relacionados como la mecánica del coche (freno, turbo, transmisión, derrapes, rodamiento con el terreno, etc.).

✦ Copiloto: indicaciones sonoras del copiloto en el juego (aviso de curvas o peligros, cuenta atrás, etc.) e información sonora en los menús.

✦ Ambiente: engloba todos los sonidos globales, entre los que se incluyen: efectos atmosféricos, público, sonidos de la naturaleza, etc.

✦ Música: volumen de la música tanto en el juego como en los menús.

El indicador al mínimo es equivalente a la anulación de dicho sonido. En cualquier caso, es posible ajustar el sonido dentro del propio juego a partir del Menú desplegable con la tecla 'Esc'.

Además, es posible determinar la salida del sonido para un mayor ajuste del sonido del juego a ésta (estas modificaciones sólo son posibles si la tarjeta soporta opciones 3D).

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 58

Entre sus opciones se encuentra:

- ✦ 1 altavoz: Sonido Mono.
- ✦ 2 altavoces: Sonido Estéreo.
- ✦ 4 altavoces: Sonido cuadrafónico.
- ✦ Surround.
- ✦ Auriculares.

3.1.4 Controles

En esta pantalla se puede elegir el periférico con el que se controlará el coche, y redefinir las teclas. Hay 3 controles por defecto: Teclado, Joystick y Volante. Una vez elegido el periférico central, es incluso posible combinarlos entre ellos (por ejemplo, utilizando el teclado como movimiento y un joystick para el control de la aceleración y frenado (o viceversa), un volante para la dirección y el teclado para freno de mano, etc.).

Con las flechas blancas se puede cambiar el control por defecto. Para asignar una tecla diferente a una función, sólo es necesario pulsar en ella y seguidamente la tecla elegida.

Las teclas por defecto son las siguientes:

Acción	Tecla
Acelerar	↑
Frenar	↓
Derecha *	
Izquierda *	
Freno de Mano	Espacio
Subir Marcha	Shift (tecla ubicada sobre el Control)
Bajar Marcha	Control (o CTRL)
Restablecer coche	Q

* Estos controles no se pueden cambiar si se usa volante.

Además, existen otras teclas no configurables.

Acción	Tecla
Cámara 1 - Delante del coche	F1
Cámara 2 - Dentro del coche	F2
Cámara 3 - Trasera baja	F3
Cámara 4 - Trasera alta	F4
Esc o F10	Pausa y despliegue del Menú de Juego

4 Un jugador - Modos de juego

Dentro de esta categoría se encuentran todos los modos de juego para un jugador. Estos se dividen en:

- ✦ Escuela (4.1)
- ✦ Contrarreloj (4.2)
- ✦ Arcade (4.3)
- ✦ Campeonato (4.4)

4.1 Escuela

Aquí, tendrás que superar todas las pruebas para ser considerado un piloto con el nivel mínimo para poder disputar campeonatos profesionales. Por tanto, no podrás entrar en el modo Campeonato si no has conseguido terminar este modo con un 5 como mínimo.

Las 6 primeras pruebas se disputan en un parking, en donde se recrean diferentes trazados que evalúan las habilidades más básicas de un piloto de Rallys:

- ✦ Curvas de 90º
- ✦ Circuito en '8'
- ✦ Slalom
- ✦ Curvas de 180º
- ✦ Curvas de 90 y 180º
- ✦ Circuito Complejo, que mezcla todas las habilidades.

Una vez superadas, se pasa a las 4 pruebas sobre tramos reales, en diferentes tipos de terreno, para evaluar tu habilidad en el coche en las diferentes condiciones con las que te enfrentarás en futuros Rallys.

Las pruebas siguen un orden lineal. Es decir, para evaluarte en la prueba número 4, antes tienes que haber aprobado las pruebas anteriores. En la pantalla en donde aparecen las pruebas, sólo tienes que pulsar en ellas para entrar en la prueba e intentar aprobarla o superar tu nota.

4.1.1 Información de prueba

Aquí se te indica el objetivo de la prueba, que suele ser el de dar "n" vueltas en menos de cierto tiempo. Un pequeño texto te indicará la técnica que debes utilizar para conseguirlo, así como un pequeño vídeo del recorrido. También podrás ver la repetición de la prueba hecha por un instructor enseñándote con mayor precisión detalles como la distancia en donde debes empezar a frenar, el ángulo de giro más adecuado a cada curva, etc.

Puedes tomar este vídeo como orientación, pero tampoco dejes que te determine, pues cada piloto tiende a desarrollar su propio estilo de conducción.

Del mismo modo, podrás ver los mejores tiempos hechos anteriormente, y la mejor puntuación hecha por el piloto en vigencia.

Pulsa en el botón "Siguiente" (la flecha verde), para empezar la prueba.

4.1.2 Puntuación

En los Rallys no sólo es importante el tiempo que se hace en cada Etapa Especial, sino el estado en el que dejas el coche. Pueden pasar varias Etapas Especiales antes de llegar al Parque de Asistencia que te permita arreglar los desperfectos. Incluso si llegas, un exceso de golpes puede disminuir considerablemente el rendimiento de tu coche, y hacerte bajar varias posiciones, por muy bien que corras.

Por ese motivo, en las pruebas de la escuela se evaluará tanto el tiempo que hagas como la precisión de tu conducción (o, dicho de otro modo, la falta de desperfectos que causes en el coche).

El tiempo se te mostrará en una cuenta atrás en la parte superior de la pantalla. Si superas el límite de daños máximo, o si la cuenta atrás llega a cero, serás suspendido, y tendrás que hacer la prueba de nuevo. En caso contrario, se evaluará tanto el tiempo como los daños, y basándose en ello se calculará un número que equivaldrá a la puntuación de dicha prueba.

Ten en cuenta que llegar dentro del tiempo no supone necesariamente que hayas aprobado porque, incluso dentro de los daños y el tiempo permitido, puedes estar muy bajo tanto en uno como en otro. Recuerda que la nota final es el resultado de la suma de ambos. Y debes conseguir un buen tiempo y/o un índice de daños relativamente bajo.

La Escuela termina cuando has aprobado todas las pruebas y, por tanto, tienes un mínimo de 5 en la nota global. En ese momento tendrás acceso al primer Campeonato de coches Kit Car, en donde los fabricantes intentarán evaluar si tienes el suficiente nivel para seguir progresando.

Sin embargo, puedes seguir entrando en la escuela para mejorar tus tiempos, obtener mejores puntuaciones y elevar la nota global. De hecho, si obtienes más de un 8'5 de media, serás considerado un piloto novel excelente, y podrás tener acceso al segundo campeonato, donde podrás pilotar un auténtico World Rally Car.

4.2 Contrarreloj

Aquí el jugador podrá correr cualquier Etapa Especial que desee, con cualquier coche de los que tenga disponible en el modo Campeonato (si éste no está abierto, podrá disponer de todas formas de los Kit Car).

Además, puedes grabar tu tiempo en forma de coche fantasma y correr contra el mismo, intentando batirlo. De hecho, puedes hacerlo contra los fantasmas que desees, activándolos en el menú correspondiente. Incluso puedes bajarte ficheros fantasmas de Internet y correr contra ellos.

Para jugar contra el fantasma del tiempo que acabas de hacer, es necesario que, al acabar la carrera, elijas en el menú de juego la opción "Volver a Correr". Empezarás de nuevo con el fantasma anterior. Si vuelves a elegir esta opción al final de la segunda carrera, lucharás contra el fantasma del mejor tiempo de las dos carreras. Pero este fantasma lo perderás al salir de aquí, a no ser que, en este menú de final de carrera, elijas la opción "Grabar Fantasma".

4.3 Arcade

La idea de este modo no es sólo la de ofrecer una diversión rápida, lejos de la complejidad que ofrecen otros modos, sino también la de posibilitar al jugador un tipo de jugabilidad diferente de la que puede obtener con los otros modos.

El jugador se enfrenta contra 9 contrincantes que tiene que adelantar para poder terminar la Etapa Especial con éxito. Al comenzar dispone de un tiempo que se le irá agotando. Puede obtener más tiempo alcanzando a los competidores. Si el contador llega a cero, o si alguno de los otros coches llega antes que el jugador, éste habrá perdido y tendrá que repetir la carrera.

Los competidores son fantasmas. Es decir, no tienen colisión.

De las 24 Etapas Especiales, al principio estará disponible el primero de cada una de las 4 filas. Si se completa con éxito una Etapa Especial, la siguiente quedará accesible.

Sólo estarán disponibles los coches de categoría WRC. Aunque los coches se deformarán físicamente, no habrá ningún tipo de desperfectos mecánicos, por lo que el jugador se ve libre de utilizar un método de conducción más agresivo.

4.4 Campeonato

4.4.1 Introducción

Aquí entra el espíritu del Rallys propiamente dicho. Este sistema se basa en lo siguiente:

Un coche corre sólo, sin competidores, intentando hacer el mejor tiempo en cada Etapa Especial. Una vez terminada la Etapa Especial, el tiempo hecho se suma al tiempo general de lo hecho en Etapas anteriores. Al final de cada Etapas, se puede acceder a los Parques de Asistencia, en donde se arreglan los desperfectos que se hayan producido durante las Etapas Especiales y se pone a punto el coche (siempre con un tiempo limitado). Al finalizar todas las Etapas Especiales, se suman todos los tiempos y se dan unos determinados puntos a los pilotos en función de su clasificación, de la forma que sigue:

1°	10 puntos
2°	6 puntos
3°	4 puntos
4°	3 puntos
5°	2 puntos
6°	1 punto

A continuación, se pasa a otro Rallye que sigue el mismo esquema, pero con diferencias en su clima, terreno, longitud de tramos, etc. Así, hasta que se completan todos los Rallys y se da por finalizado el campeonato. Se suman los puntos, y el que más tiene es proclamado Campeón Mundial.

4.4.2 Tipos de Campeonato

Hay tres campeonatos disponibles:

✦ Kit Car: Este campeonato se compone de 6 Rallys, disputados todos en Europa. El nivel de los adversarios no es muy alto. Puedes acceder al siguiente Campeonato quedando entre los 5 primeros.

✦ WRC: Aquí sólo entra la élite de los pilotos de Rallys. Los World Rally Car son los coches más potentes de la actualidad, y es necesario tener un gran nivel para poder dominarlos. En este campeonato correrás los 12 Rallys de diferentes partes del mundo. Debes quedar entre los 3 primeros para pasar al Campeonato siguiente.

✦ Legend: Como en el campeonato anterior, se corren los 12 Rallys. Pero se tiene acceso a coches de grupo B. Estos coches fueron fabricados para permitir a los ingenieros meter toda la potencia que quisieran en sus coches, en vez de limitarse con las estrictas restricciones de los grupos A y WRC. Sin embargo, su uso oficial fue cancelado a mediados de los años ochenta.

4.4.3 Reglas

En el juego hay ciertas diferencias con la realidad. Por ejemplo, será posible restablecer el coche en la carretera en el caso de que nos hayamos alejado mucho de la misma. Hacer esto nos supondrá una penalización de 10 segundos. No obstante, si nos salimos mucho, el programa lo detectará y nos devolverá automáticamente a la carretera. En este caso, no hay penalización.

También habrá penalización, del mismo tiempo, en el caso de que queramos cortar demasiado una curva, o atajar por el terreno entre dos curvas importantes.

Para conocer tu evolución en la carrera no es necesario terminar la Etapa Especial, sino que el jugador puede conocer su clasificación provisional a su paso por diferentes cronos con respecto al tiempo que hicieron sus competidores en esos mismos puntos.

4.4.4 Parque de Asistencia

En este lugar se te permitirá arreglar los desperfectos que hayas causado al coche. Se te presentarán 8 barras gráficas que reflejarán el daño en los 8 elementos que se pueden dañar. Cada uno de ellos requiere un tiempo de arreglo diferente. Dispones de un tiempo máximo de 30 minutos para todos, con lo que tendrás que elegir qué elementos arreglar de acuerdo con su daño e importancia.

Aquí también podrás cambiar el tipo de ruedas para la etapa siguiente.

4.4.5 Copiloto

Debido a la longitud y complejidad del recorrido total, es imprescindible la ayuda de un copiloto que indica con la mayor precisión posible la información de la Etapa Especial que se está disputando, en forma de frases cortas que describen el evento que tendrá lugar pocos segundos después. Esto incluye:

✦ Tipo de curvas: Ésta es la información principal, y está constituida por 3 partes: dirección, grado e información adicional.

La dirección, como es obvio, puede ser derecha o izquierda.

El grado se divide en 5 categorías, clasificadas de menor a mayor grado, atendiendo a su inicio y su final (independientemente de su longitud):

Tipo 1: Ángulo corto (entre 5 y 30º), que pueden pasarse incluso sin frenar.

Tipo 2: Ángulo corto-medio (entre 30 y 55º). Será necesario frenar, o como mínimo soltar un poco el acelerador.

Tipo 3: Ángulo medio (entre 55 y 70º). Es necesario frenar, aunque tal vez puedas cortarla interiormente y ganar algunas décimas.

Tipo 4: Ángulo recto o casi recto (entre 70 y 100º): Debes frenar antes, y tal vez usar el freno de mano.

Tipo 5: Horquillas (entre 100 y 170º): Aquí el coche debe frenar casi completamente. El uso del freno de mano es imprescindible para una mejor virada.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 68

Información adicional:

Curva larga (se dirá “Larga” antes de la curva): Indica que la longitud de la curva es mayor de lo normal. De esta forma, si se anuncia una “Larga Derecha-4”, aunque sea de 90º, el arco que describe puede medir muchos metros, y por ello se puede tomar como si fuera una curva de tipo 3.

Curvas abiertas y cerradas (se oirán “se abre” o “se cierra”): señala que el grado de la curva se abre o se cierra, respectivamente, durante el transcurso de la misma. Una “Izquierda-3, se cierra” sería una curva que empieza con un grado menor de lo que sería una curva de tipo 3, pero que se cierra hacia el final, teniendo que aumentar el ángulo de giro.

Distancia de la curva. Esta información se dará casi siempre en las rectas largas, donde se alcanzan grandes velocidades, y para las que una curva puede ser más peligrosa de lo normal. Por ello es necesario saberlo con más antelación que de costumbre.

✦ Aviso de precaución (“¡Atención!”). Este aviso se produce antes de especificar el siguiente obstáculo. Pero la naturaleza del mismo hace que la probabilidad de un accidente sea mayor. Por lo general, también se indica cuando hay algún evento que rompe el “ritmo” de la carrera. Por ejemplo, si hasta ese momento se ha corrido con una cierta velocidad media, el seguir ese ritmo haría que, casi inevitablemente, el obstáculo pille desprevenido al jugador y le haga salirse de la carretera o tener un accidente peor.

✦ Información post-curva: es toda aquella que se indica tras la información de la curva, y que ofrece datos externos de la misma o del terreno inmediatamente posterior. Casi siempre sirven de llamada a la precaución. Ejemplo de ellos serían: “¡Cuidado, puente!”, “¡Cuidado, árbol!”, etc.

✦ Información de terreno: señala el tipo de terreno al que se va a entrar (“... sobre tierra”, “... sobre asfalto”, etc.).

✦ Ante información extra, como “¡Cuidado, salto!”, “¡Cuidado, zanja!” se recomienda frenar un poco.

✦ Comentarios valorativos. En algunas curvas, el copiloto juzgará el grado de precisión y velocidad con la que la has tomado, y basándose en ello te hará un comentario al respecto.

✦ Mensajes motivadores. El copiloto también está contigo en esto, y también está interesado en que machaques todos los tiempos. Por ello te animará en las zonas en las que no haya nada más interesante que destacar.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 70

5 Multijugador

Aquí entran los modos de juego para varios jugadores, clasificados según el tipo de conexión elegido.

5.1 Tipos de conexión

5.1.1 Pantalla partida

Pueden jugar dos jugadores en el mismo ordenador con la pantalla partida. Se puede seleccionar el tipo de partición (horizontal o vertical) y el nombre de ambos jugadores.

Debido a que es necesario el doble de cálculo gráfico, este modo puede ir más lento en ordenadores de prestaciones más bajas. En ese caso, es recomendable cambiar la configuración en las Opciones Gráficas. Del mismo modo, se pueden configurar los controles de ambos jugadores en la pantalla de Opciones de Control.

5.1.2 Red (IPX-TCP/IP)

Juego bajo Red, si se usa el protocolo IPX o el TCP/IP. Es necesario que, para su funcionamiento, estos protocolos estén instalados. Para el caso de TCP/IP, será además necesario introducir la dirección a la que conectarse.

5.1.3 Módem

Conexión a través de módem. Para ello habrá que especificar el módem con el que deseas conectarte (en el caso de que tengas varios). Sólo hay dos partes, que se corresponden con el jugador que crea y el jugador que se une. El que crea entra en la pantalla de sesiones en una posición de auto escucha para que el otro le llame. El que llama debe haber insertado el teléfono del creador. Si el primero ha creado ya, el segundo entrará en la partida.

5.1.4 Cable Serie

También es posible conectarse a través del cable del puerto de serie. Para ello sólo es necesario, tras las conexiones físicas, elegir la velocidad de conexión.

Excepto el de pantalla partida, todos los modos van a parar a la pantalla de sesiones, explicada a continuación.

5.2 Pantalla de Sesiones

Aquí aparecen todas las partidas creadas bajo la conexión que se ha elegido.

- En la primera ventana tenemos el nombre de la partida, precedida por una letra que indica el estado del juego (abierto o cerrado).

Además, tenemos los siguientes botones:

- Unirse al juego, para introducirse en la partida elegida. Se entraría en la Pantalla de Entrada.
- Refrescar, que permite actualizar la información de las partidas que se encuentran en el servidor al que nos hemos conectado.
- Crear juego, es necesario introducir el nombre del juego y opcionalmente una contraseña. Posteriormente, se irá al menú de Creación de Juego.

5.3 Pantalla de Creación

A esta pantalla sólo tienes acceso el creador del juego (es decir, el jugador que ha elegido "Crear juego" en la pantalla de Sesiones). Contiene los siguientes elementos:

✦ En la parte central dispone de todas las Etapas Especiales del juego. Sólo tienes que pulsar con el botón izquierdo en ellas para incluirlas en el Rallye, presentado en la parte izquierda de la pantalla. Puedes incluir un máximo de 30 Etapas Especiales, incluidas las pruebas de la Escuela. Para borrarlas, será necesario pulsar en la lista de la izquierda.

✦ En el margen derecho, se puede acceder a las opciones de creación:

- **Nuevo:** borra todas las Etapas Especiales introducidas, pero deja las opciones de Reglas tal y como estaban.
- **Todos:** selecciona todas las Etapas Especiales.
- **Campeonato aleatorio:** pulsarlo equivale a generar un Rallye completamente aleatorio.

✦ La parte inferior derecha se dedica a las reglas que impone el creador. Son las siguientes:

- **Puntuación:** determina qué es lo que contará a la hora de ganar el Campeonato. Si es Tiempo, sólo valdrá el tiempo hecho, y el paso entre diferentes Rallyes no afectará. Si es Puntos, cada Etapa Especial dará puntos acordes con la clasificación.
- **Daños:** sí, activa el sistema de daños y deterioro del coche. No, sólo activará los daños visuales, pero no los mecánicos.
- **Límite de jugadores:** se establece un máximo de 99 jugadores.
- **Demora de Salida:** determina, en segundos, el tiempo de salida entre un coche y otro, para hacerlo más parecido a los Rallyes reales. Disponible sólo si la opción de oponentes está en Fantasma.
- **Sesión:** indica la naturaleza de la partida. Si es Abierta, se permite la entrada de jugadores. Si es Cerrada, no se permite entrar a nadie.

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 74

5.4 Pantalla de entrada

Ésta es la pantalla a la que acceden los jugadores al entrar en el juego y el creador cuando ha terminado de configurar la partida.

Aquí se muestra la información del Campeonato a través de la columna de Rallyes, la lista de jugadores ordenados según su clasificación, la información de la siguiente Etapa Especial y la información del coche elegido.

Del mismo modo, estarán disponibles las siguientes opciones:

Empezar: Permite pasar a la Etapa Especial siguiente. Sólo disponible para el Creador.

Salir: Para salir de la partida y volver a la Pantalla de Sesión.

Recuerda, también hay disponible una ventana de Charla entre los jugadores.

6 Garantía

Ubi Soft garantiza este CD frente a cualquier defecto durante un periodo de noventa (90) días desde la fecha de compra.
Si surge un defecto de fabricación durante el periodo de garantía, Ubi Soft lo reparará o remplazará el disco defectuoso por otro sin gasto alguno. Para utilizar la garantía, devuelve el disco a la tienda donde lo compraste junto con una prueba de compra.

Si se devuelve un disco sin prueba de compra, o después de que el periodo de garantía caduque, Ubi Soft podrá repararlo o remplazarlo a cargo del cliente. Esta garantía no es válida si el disco ha resultado dañado por negligencia, accidente o mala utilización, o si ha sido modificado después de su adquisición.

Ubi Soft Entertainment

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 76

7 Soporte técnico

Ubi Soft Entertainment S.A
Ctra. de Rubí 72-74, 3ª planta
Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès
Barcelona
Tel: 34 93 544 15 00
Fax: 34 93 589 56 60
Web site http://www.ubisoft.es/
E-mail: servicio-tecnico@ubisoft.es

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

1. La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
2. La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
3. La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
4. La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
5. Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tesai.es**

FAP
cine.video.tv

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 78

8 Créditos

Project manager
David Darnés

Studio manager
Maria Teresa Cordon
with David Darnés

Development studio
Technical director
David Broc

Lead programmer
Alex Martens with
Francisco Tellez

Developer team
Pablo Alonso
Luis Cascante
Mercè Castellà
Santiago Esteban
Eduardo García
Juan Renato Moreno
Bernat Pina
Alex Rodriguez
Victor Sánchez
Toni Zamora
David Hontecillas

Info-designers and car behavior team

Lead info-designers
Cyril Deroineau with David Douillard

Info-designers team
Frederic Monot
Nicolas Knepper

Graphic studio
Graphic studio manager
Javier Flores with Sandra Vaquero

Artistic director
David Lopez

Graphic team
Patrick Fodére
Marta Freixas
Rafa Garrés
Xavi Gordillo
Santi Gutierrez
Oscar Jimenez
Ricardo Peregrina
Alberto Rodriguez

Storyboard original idea
Patrick Fodére with Julio del Rio

Integration
Xavier le Dantec and his team

Game designer studio
Lead game designer
Zoran Milisavljevic
Game designer assistant
Javier Soto

Sound and music studio
Audio production manager
Sylvain Brunet

Artistic director
Manu Bachet

Music by brut orquestra and mixed by
Cédric Champalou

Lead sound designer
Joan Trenchs

Sound and voices recording
Oscar Araujo productions (bcn studios)

Spanish voices: alfonso vallès
English voices:
French voices:
German voices:
Italian voices:
Portuguese voices:

Lead data manager
Eduard Serra with david houssin

Localization studio
Localization manager
Coralie Martin

Localization team
Xavier Kemmlein
Jean-Sebastien Ferey

Test studio
Studio managers
Eric Tremblay with Vincent Paquet

Test team
Eric St-Jean and his team

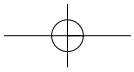
Marketing
International marketing manager
Sebastien Puel

International marketing assitants
Xavier Lacarrière and Thomas Legrand

Marketing team
Spain: Oriol Rosel
United kingdom: Jim Hill
France: Igor Manceau
Germany: Nicole Hechler
Netherlands: Marcel Keij
Italy: Christian Born

Worldwide

Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 80



Studio managers
Montreuil
Christine Burgess

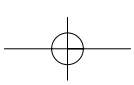
Quality assurance
Serge Hascoet with Thomas Belmont

Production
Gerard Guillemot

Publisher
Yves Guillemot

Development
Michel Guillemot

Special thanks to
Julien Bouvrais, François Karr, Marc Ordinas, José Piquer, Toni Cáceres, David Reyes, Fernando Solano, Julio del Río, Rafael García, Josefina, Miguel Pérez, Josep mª Guitart, Sergi Garcia, Jordi Viñas, Xavier Segura, Rafael Duyos, Moises Gimeno, Dani Gimeno, Police Of Torello, and all the people around the world who have been involved in the project (France, Rumania, Morocco, Canada)



Pro rally-HOLL-IT-ESP 13/11 14/11/00 12:11 Page 82

4e de couv